

《幼儿游戏与指导》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称（中文）	幼儿游戏与指导		课程名称（英文）	Planning and Organizing Games for Preschool Children	
课程代码	08120986		课程性质	必修	
课程类别	专业教育课程		考核形式	考试	
总学分/总学时	2/32	理论学时	24	实践或实验学时	8
先修课程	学前心理学/学前教育学		后续课程	儿童行为观察与指导/幼儿园教育评价/ 幼儿家庭教育指导	
适应范围	学前教育专业		面向专业	学前教育	
开课学期	5		开课学院	教师教育学院	
基层教学组织	学前教育专业核心课程群		课程负责人	沈吟	
课程网址	无				
制定人	沈吟		审定人	王声平	

二、课程目标

本课程教学总目标是掌握幼儿游戏及其指导的知识体系，具备发现问题的意识和分析解决问题能力，设计教学性游戏活动、指导幼儿开展游戏并促进幼儿深度学习，能够进行团队合作、具备家国情怀、形成正确的儿童观和游戏观，逐步成为一名幼儿游戏的静心观察者、积极研究者、幼儿主动学习

的支持者，坚定学前教育事业方向，为我国学前教育事业做出应有的贡献。

课程具体目标如下：

课程目标 1：使学生了解儿童游戏的相关理论学说。深刻认识幼儿游戏的特点和游戏在学前教育中的重要意义，形成正确的儿童观和游戏观。

课程目标 2：使学生掌握一定的表演、建构等基本游戏技能，具备发现问题的意识和分析解决问题能力，能够设计教学性游戏活动，观察、指导幼儿开展游戏并促进幼儿深度学习，建立良好的师幼关系。

课程目标 3：使学生能够进行团队合作、具备家国情怀，具有全面育人、综合育人的意识，在幼教专业化成长的道路上，更加坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。

三、课程目标与毕业要求对应关系

本课程教学对本专业毕业要求的支撑作用和涉及的指标点如表 1 所示。

表 1 本课程支撑的毕业要求和涉及的指标点

课程目标	支撑的毕业要求	涉及的指标点	贡献度
目标 1	3. 保教知识：具有一定的科学和人文素养，理解幼儿身心发展规律和学习特点，了解相关学科基本知识，掌握幼儿园教育教 学的基本方法和策略，注重知识的联系和整合。	3.2 理解幼儿身心发展规律和学习特点，了解五大领域的基本知 识，掌握幼儿园教育教 学的基本理念、方法和策略。	H
目标 2	4. 保教能力：能够依据《幼儿园教育指导纲要（试行）》和《3-6 岁儿童学习与发展指南》，根据幼儿身心发展规律和学习特点， 运用幼儿保育与教育知识，科学规划一日生活、科学创设环境、 合理组织活动。具有观察幼儿、与幼儿谈话并能记录与分析的 能力；具有幼儿园活动评价能力。	4.1 具有幼儿园一日生活、环境创设、游戏、教育教学活动等的 设计能力。	M
		4.2 具有幼儿园一日生活、环境创设、游戏、教育教学活动等的 实施能力。	H
		4.3 具有幼儿园一日生活、环境创设、游戏、教育教学活动等的 观察、记录、分析评价能力。	H

	7. 学会反思：具有终身学习与专业发展意识。了解国内外学前教育改革发展动态，能够适应时代和教育发展需求，进行学习和职业生涯规划。初步掌握反思方法和技能，具有一定创新意识，运用批判性思维方法，学会分析和解决问题。	7.3 能够认识教育反思的价值与意义，初步掌握反思的基本方法和技能，能够运用批判性思维方法分析和解决幼儿教育教学实际问题，具备初步的专业科研能力。	M
目标 3	2. 教育情怀：具有从教意愿，认同教师工作的意义和专业性，具有积极的情感、端正的态度、正确的价值观。具有人文底蕴和科学精神，尊重幼儿人格，富有爱心、责任心，工作细心、耐心，做幼儿健康成长的启蒙者和引路人。	2.2 具有正确的幼儿为本的理念，在实践中遵循尊重幼儿人格，保障幼儿权利，乐于为幼儿成长创造发展的条件和机会，乐于做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。	M

填写说明：“支撑的毕业要求”和“涉及的指标点”指培养方案中的毕业要求及其指标点，贡献度选用标志（如“H”表示“强支撑”，“M”表示“中支撑”，“L”表示“弱支撑”）表示。

四、课程目标与教学内容及资源对应关系

1. 章节内容、学时分配及支撑的课程目标

表 2 教学内容、学时分配及支撑的课程目标

章节	内容	总学时	理论学时	实践学时	支撑的课程目标
第一章	学前儿童游戏导论	6	6	0	目标 1

第二章	角色游戏	4	4	0	目标 1、目标 2、目标 3
第三章	表演游戏	6	5	1	目标 1、目标 2、目标 3
第四章	结构游戏	6	5	1	目标 1、目标 2、目标 3
第五章	体育游戏	4	4	0	目标 1、目标 2、目标 3
第六章	智力游戏	4	4	0	目标 1、目标 2、目标 3
第七章	其他游戏	2	2	0	目标 1、目标 3

2. 教学内容、细化教学目标与要求

第一章 学前儿童游戏导论（6 学时）

【教学内容】

第一节 课程简介

主要知识点：课程目标、计划、学习意义以及要求等。

第二节 学前儿童游戏导论

主要知识点：游戏的本质；幼儿游戏的基本特征；幼儿游戏的分类；幼儿游戏与教学的关系。

【细化教学目标与要求】：

- （1）使学生了解本课程的目标、教学方法、学习意义与要求等。
- （2）使学生理解游戏的本质，掌握幼儿游戏的基本特征及幼儿游戏的分类。
- （3）使学生明确学前游戏与学前教育的关系，形成正确的游戏观；理解幼教中“育人之魂”的问题，审视游戏目标的制定。

【重点难点】

重点：幼儿游戏的基本特征。

难点：幼儿游戏与教学的关系。

第二章 角色游戏（4 学时）

【教学内容】

第一节 角色游戏概述和教育作用

主要知识点：角色游戏的概念、结构、产生和发展、特点；角色游戏的教育作用。

第二节 角色游戏的指导

主要知识点：角色游戏指导的基本任务；教师指导角色游戏的主要策略；各年龄班角色游戏的特点与指导；角色游戏的观察记录和分析。

【细化教学目标与要求】：

- （1）使学生了解角色游戏的特点、结构及其产生和发展。
- （2）使学生掌握角色游戏的教育作用。
- （3）使学生学会观察记录幼儿角色游戏，遵循幼儿发展规律，尊重幼儿的权利，给予适宜的指导。

【重点难点】

重点：角色游戏的内涵、结构；角色游戏指导的基本任务和主要策略。

难点：各年龄班角色游戏的特点与指导；角色游戏的观察记录和分析。

第三章 表演游戏（6 学时）

【教学内容】

第一节 表演游戏概述和教育作用

主要知识点：表演游戏的特点、表演游戏的种类、表演游戏的教育作用。

第二节 表演游戏的指导

主要知识点：表演游戏指导的基本任务；各年龄班表演游戏的特点与指导。

第三节 表演技能实训

主要知识点：手影表演技能、木偶表演技能、歌唱表演技能、综合表演技能。

【细化教学目标与要求】：

- (1) 使学生了解表演游戏的特点、种类和教育作用。
- (2) 使学生掌握各年龄班表演游戏的特点，学会观察记录幼儿表演游戏，遵循幼儿发展规律，尊重幼儿的权利，给予适宜的指导。
- (3) 使学生掌握一定的表演技能。

【重点难点】

重点：表演游戏的特点和教育作用；表演游戏指导的基本任务。

难点：各年龄班表演游戏的特点与指导；综合表演技能。

第四章 结构游戏（6学时）

【教学内容】

第一节 结构游戏概述和教育作用

主要知识点：结构游戏的概念、特点，结构游戏的分类，结构游戏的教育作用。

第二节 结构游戏的指导

主要知识点：结构游戏指导的基本任务，各年龄班结构游戏的特点及指导，结构游戏的观察记录和分析。

第三节 建构技能实训

主要知识点：积木建构技能、凸点型积塑建构技能、分割拼图设计制作技能、七巧板的制作与游戏指导技能、其他常用拼板玩具的制作技能。

【细化教学目标与要求】：

- (1) 使学生了解结构游戏的特点和分类，明确结构游戏的教育作用。

(2) 使学生学会观察记录幼儿结构游戏，遵循幼儿发展规律，尊重幼儿的权利，给予适宜的指导。

(3) 使学生掌握一定的建构技能。

(4) 结合七巧板游戏等内容引导学生了解中华优秀传统文化，增强学生对传统文化的热爱和传承。

【重点难点】

重点：结构游戏的特点和教育作用，结构游戏指导的基本任务。

难点：各年龄班结构游戏的特点与指导；结构游戏的观察记录和分析；积木建构技能。

第五章 体育游戏（4 学时）

【教学内容】

第一节 体育游戏概述和教育作用

主要知识点：体育游戏的概念、结构、分类、特点、教育作用。

第二节 体育游戏的指导

主要知识点：幼儿自主体育游戏的指导；教学性体育游戏的组织和指导。

第三节 体育游戏创编

主要知识点：创编体育游戏的步骤和方法、体育游戏情节的构思方法、体育游戏竞赛方法的设计、体育游戏细节的设计。

【细化教学目标与要求】：

(1) 使学生了解体育游戏的特点、结构和分类，明确体育游戏的教育作用。

(2) 使学生学会观察记录幼儿体育游戏并给与适宜的指导。

(3) 使学生掌握创编和设计体育游戏的技能和方法。

(4) 结合民间传统体育游戏等内容引导学生了解中华优秀传统文化，增强学生对传统文化的热爱和传承。

【重点难点】

重点：体育游戏的特点和结构；幼儿自主体育游戏的指导。

难点：体育游戏的设计和创编。

第六章 智力游戏（4 学时）

【教学内容】

第一节 智力游戏概述和指导

主要知识点：智力游戏的概念、内容和结构，智力游戏指导的基本任务，各年龄班智力游戏的特点与指导。

第二节 发展观察力的智力游戏

主要知识点：听觉游戏，视觉游戏，触觉游戏，嗅觉游戏，观察力游戏的指导。

第三节 发展注意力和记忆力的智力游戏

主要知识点：注意力游戏和记忆力游戏的设计以及指导要点。

第四节 发展想象力和创造力的智力游戏

主要知识点：想象再造游戏、想象创造游戏。

第五节 发展思维能力和操作能力的智力游戏

主要知识点：发展思维能力的游戏、发展操作能力的游戏。

第六节 智力游戏设计技能实训

主要知识点：发展观察力的智力游戏活动设计、发展记忆力的智力游戏活动设计、迷宫设计、益智游戏棋设计、幼儿智力游戏的教学活动设计。

【细化教学目标与要求】：

- （1）使学生了解智力游戏的结构和特点，掌握智力游戏指导的基本任务，以及各年龄班智力游戏的特点与指导。
- （2）使学生掌握发展观察力、注意力和记忆力、想象力和创造力、思维能力、操作能力的智力游戏的相关内容及其指导。
- （3）使学生掌握相应的智力游戏设计技能并能与实践相结合，对中华优秀传统文化中民间智力游戏产生热爱之情。

【重点难点】

重点：各年龄班、各类型智力游戏的特点与指导。

难点：记忆力游戏的设计，益智游戏棋设计。

第七章 其他游戏（2学时）

【教学内容】

第一节 语言游戏

主要知识点：语言游戏的概念、发展阶段、类型，幼儿园语言教学游戏化的主要策略。

第二节 数学游戏

主要知识点：数学游戏的概念、发展阶段和主要内容，幼儿园数学游戏的组织与指导策略。

第三节 音乐游戏

主要知识点：音乐游戏的概念和类型，幼儿园音乐教学游戏化的主要策略。

第四节 美术游戏

主要知识点：美术游戏的概念，幼儿园各年龄班美术游戏的指导。

【细化教学目标与要求】：

- （1）使学生了解语言游戏、数学游戏、音乐游戏和美术游戏的概念和主要内容。
- （2）使学生掌握语言游戏和音乐游戏教学游戏化的主要策略。
- （3）使学生掌握数学游戏和美术游戏的指导并能在幼儿园实践中运用。

【重点难点】

重点：幼儿园语言教学游戏化的主要策略；幼儿园音乐教学游戏化的主要策略。

难点：幼儿园数学游戏的组织与指导策略；幼儿园各年龄班美术游戏的指导。

3. 教学资源

表 3 本课程的教学资源

资源类型	资 源
教 材	1. 杨枫. 学前儿童游戏（第三版）[M], 北京: 高等教育出版社, 2018
主要参考书	1. 刘焱. 儿童游戏通论[M], 北京: 北京师范大学出版社, 2004 2. 邱学青. 学前儿童游戏（第四版）[M], 南京: 江苏教育出版社, 2008
主要教学网站	1. https://www.icourse163.org/course/NJTY-1001755203 （南京特殊教育师范学院-学前儿童游戏（国家级精品课）） 2. https://www.icourse163.org/course/NJNU-1001752065 （南京师范大学-儿童游戏）

五、课程目标与教学方法及实施对应关系

1. 本课程采用的教学方法与手段

（1）知识讲授。通过系统讲授学前儿童游戏的本质、相关理论学说以及各类游戏的内容和指导，让学生掌握该课程的基本理论和知识，理解各类游戏的特点和指导要点。在知识讲授过程中，注重各部分知识点的合理分解、有序讲授，兼顾点和面、表和里。此外，注重 PPT 和思维导图等多媒体工具的使用，生动、形象的展现所讲授内容。

（2）问题引导。提问是引导学生思考，深入理解所学内容的一种重要教学方法。在本课程教学过程中，对于重、难点章节的讲授，注重设置问题情景，积极调动学生的求知欲，引发学生有针对性思考，并且予以一定的挑战度。然后，通过对于所设置的问题链逐步分析与解答，让所教内容逐步内化至学生的知识体系中。问题的设置将关照学生的原有知识框架体系，尽可能贴合学生的原有经验。比如，在学习“游戏的多层次快乐体验”这一知识点时，提问：请回忆自己童年时期或现在玩游戏时的感受，谈谈对“游戏的多层次快乐体验”的理解。

（3）技能实训。具备一定的游戏技能是组织与指导幼儿游戏的前提。通过表演技能、建构技能、智力游戏设计技能实训对学生相关游戏技能进行考核，以考促学，引起学生对该游戏技能的重视。以建构技能为例，积木建构技能、凸点型积塑建构技能是幼儿常用的建构技能，如果学生在进园实习或工作之前就能掌握，对于幼儿出现的一些建构过程中技能出现的问题就能更好诊断，并根据幼儿年龄特点进行针对性的指导。

(4) 案例分析。紧扣产出导向理念，通过案例分析，使学生们将所学的游戏相关理论知识以及各类游戏的组织和指导与幼儿园一线教育教学实践形成联系，借助本学科视角激发学生对于专业实践的反思，有助于学生更好地把握各类游戏组织与指导在幼儿园实践中的运用。此外，通过案例分析，让学生们体会游戏在幼儿园教育中的重要地位，树立正确的游戏观。

(5) 课外养成和实践关照。本课程课内教学时数有限，像各类游戏的观察、分析和指导以及游戏精神的感悟更多需要学生在课后特别是结合幼儿园见实习经验进行内化。本课程在第5学期进行，因此，学生可以在教育实习过程中联系本课程所学理论进行实践反思。其过程与结果也能加深学生对幼儿园游戏活动组织和指导的理解和认识，提升学生实践能力。在本课程相关能力及素养课外养成中，注重影像、网络资料的学习，注重理论与实践的结合，注重个体自学和合作学习方式方法的引导。

2. 课程目标与教学方法手段的对应关系

表4 课程目标与教学方法手段对应表

课程目标	教学方法与手段
目标 1：使学生了解儿童游戏的相关理论学说。深刻认识幼儿游戏的特点和游戏在学前教育中的重要意义，形成正确的儿童观和游戏观。	课前：1. 搜集资料，了解知识背景；2. 初读教材，梳理知识脉络；3. 完成课前测验，记录难点和疑惑。 课内：1. 检查预习情况，答疑；2. 师生共同回顾知识背景和知识脉络；3. 讲授新知。 课后：1. 课外拓展阅读与思考；2. 参与线上提问、讨论、答疑；3. 小组作业。
目标 2：使学生掌握一定的表演、建构等基本游戏技能，具备发现问题的意识和分析解决问题能力，能够设计教学性游戏活动，观察、指导幼儿开展游戏并促进幼儿深度学习，建立良好的师幼关系。	课内：1. 师生共同回顾知识背景和知识脉络；2. 讲授新知；3. 案例分析；4. 小组讨论；5. 游戏实训。 课后：1. 课外拓展阅读与思考；2. 参与线上提问、讨论、答疑；3. 小组作业；4. 实践应用。
目标 3：使学生能够进行团队合作、具备家国情怀，具有全面育人、综合育人的意识，在幼教专业化成长的道路上，更加坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。	课内：1. 师生共同回顾知识背景和知识脉络；2. 讲授新知；3. 案例分析。 课后：1. 课外拓展阅读与思考；2. 参与线上提问、讨论、答疑；3. 小组作业。

表 5 本课程教学目标的达成途径与主要判据

课程教学目标	达成途径与主要判据
目标 1: 使学生了解儿童游戏的相关理论学说。深刻认识幼儿游戏的特点和游戏在学前教育中的重要意义, 形成正确的儿童观和游戏观。	主要达成途径: 课前预习、课内讲授与讨论、课后作业等环节; 主要判据为课前测验成绩、课堂表现、作业成绩及期末考试成绩。
目标 2: 使学生掌握一定的表演、建构等基本游戏技能, 具备发现问题的意识和分析解决问题能力, 能够设计教学性游戏活动, 观察、指导幼儿开展游戏并促进幼儿深度学习, 建立良好的师幼关系。	主要达成途径: 课内案例分析与练习, 表演、建构等游戏技能实训, 课后反思及练习等环节; 主要判据为课堂表现、游戏技能实训情况及期末考试成绩。
目标 3: 使学生能够进行团队合作、具备家国情怀, 具有全面育人、综合育人的意识, 在幼教专业化成长的道路上, 更加坚定学前教育事业方向, 热爱并尊重幼儿, 做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。	主要达成途径: 课内案例分析、课后作业等环节; 主要判据为课程作业情况及期末考试成绩。

六、课程目标与考核依据及评价标准对应关系

1. 课程总体考核

本课程采用过程性考核与终结性考核相结合的方式评价学生学习效果。过程性考核的权重为 50%, 其中学生自学情况占 5%, 课堂表现占 5%, 作业及测验占 10%, 游戏实训占 30%。终结性考核的权重为 50%, 在期末采用笔试闭卷的形式进行考核。课程总成绩采用百分制计算。

2. 课程考核与成绩评定细则

表 6 本课程考核和成绩评定方法及与课程教学目标关联

考核项目	考核内容	与考核关联的课程教学目标	考核依据与方法	占课程总成绩的比重
------	------	--------------	---------	-----------

过程性 考核	自学情况	<p>目标 1：使学生了解儿童游戏的相关理论学说。深刻认识幼儿游戏的特点和游戏在学前教育中的重要意义，形成正确的儿童观和游戏观。</p> <p>目标 2：使学生掌握一定的表演、建构等基本游戏技能，具备发现问题的意识和分析解决问题能力，能够设计教学性游戏活动，观察、指导幼儿开展游戏并促进幼儿深度学习，建立良好的师幼关系。</p> <p>目标 3：使学生能够进行团队合作、具备家国情怀，具有全面育人、综合育人的意识，在幼教专业化成长的道路上，更加坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。</p>	<p>主要依据线上教学平台（或教师）对课前预习、课前测验、自学作业、线上自学时长、课后讨论等自学活动的记录进行评分，同时参考任课教师对自学任务抽查的记录。</p>	5%
	课堂表现	<p>目标 1：使学生了解儿童游戏的相关理论学说。深刻认识幼儿游戏的特点和游戏在学前教育中的重要意义，形成正确的儿童观和游戏观。</p> <p>目标 2：使学生掌握一定的表演、建构等基本游戏技能，具备发现问题的意识和分析解决问题能力，能够设计教学性游戏活动，观察、指导幼儿开展游戏并促进幼儿深度学习，建立良好的师幼关系。</p> <p>目标 3：使学生能够进行团队合作、具备家国情怀，具有全面育人、综合育人的意识，在幼教专业化成长的道路上，更加坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。</p>	<p>主要依据线上教学平台（或教师）对出勤、回答问题、举手发言、参与讨论等课堂学习活动的记录进行评分；同时参考任课教师对学生课堂学习的实际表现（包括精神面貌、学习积极性、班级服务等）的记录。</p>	5%

	作业和测验	<p>目标 1：使学生了解儿童游戏的相关理论学说。深刻认识幼儿游戏的特点和游戏在学前教育中的重要意义，形成正确的儿童观和游戏观。</p> <p>目标 2：使学生掌握一定的表演、建构等基本游戏技能，具备发现问题的意识和分析解决问题能力，能够设计教学性游戏活动，观察、指导幼儿开展游戏并促进幼儿深度学习，建立良好的师幼关系。</p> <p>目标 3：使学生能够进行团队合作、具备家国情怀，具有全面育人、综合育人的意识，在幼教专业化成长的道路上，更加坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。</p>	<p>主要依据线上教学平台（或教师）对课后作业、小组作业、章节测验等学习活动的记录进行评分，同时参考任课教师对学生作业上交时间、作业完成态度、作业订正情况的记录。</p>	10%
	游戏实训	<p>目标 1：使学生了解儿童游戏的相关理论学说。深刻认识幼儿游戏的特点和游戏在学前教育中的重要意义，形成正确的儿童观和游戏观。</p> <p>目标 2：使学生掌握一定的表演、建构等基本游戏技能，具备发现问题的意识和分析解决问题能力，能够设计教学性游戏活动，观察、指导幼儿开展游戏并促进幼儿深度学习，建立良好的师幼关系。</p> <p>目标 3：使学生能够进行团队合作、具备家国情怀，具有全面育人、综合育人的意识，在幼教专业化成长的道路上，更加坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。</p>	<p>主要依据线上教学平台（或教师）对表演游戏、结构游戏和智力游戏实训等活动的记录进行评分，同时参考任课教师对学生实训完成态度等的记录。</p>	30%

终结性 考核	考试	目标 1：使学生了解儿童游戏的相关理论学说。深刻认识幼儿游戏的特点和游戏在学前教育中的重要意义，形成正确的儿童观和游戏观。	主要通过客观性试题和综合性试题进行考核，包括选择、简答、论述等题型。考核学生对儿童游戏相关理论的掌握情况。	50%
		目标 2：使学生掌握一定的表演、建构等基本游戏技能，具备发现问题的意识和分析解决问题能力，能够设计教学性游戏活动，观察、指导幼儿开展游戏并促进幼儿深度学习，建立良好的师幼关系。	主要通过综合性试题进行考核，包括论述、案例分析、游戏活动设计等题型。考核学生对儿童游戏指导和设计的实际运用能力和问题分析能力。	
		目标 3：使学生能够进行团队合作、具备家国情怀，具有全面育人、综合育人的意识，在幼教专业化成长的道路上，更加坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。	主要通过综合性试题进行考核，包括案例分析、论述、游戏活动设计等题型。考核学生师德方面的品质和对中华优秀传统文化的情感。	

七、课程目标达成评价

1. 课程达成度评价方案

本课程目标达成总体评价依据定量和定性相结合的原则，分为直接评价和间接评价。直接评价以定量为主，进行课程目标达成度计算。在课程考核结束后进行，承担课程教学的教师采用课程考核成绩数据进行计算，评价分析课程分目标的达成值，再依据课程分目标对应的毕业要求指标点的权重，计算得出各分目标的达成度，取**平均值**为本课程目标达成度。间接评价以定性为主，主要通过任课教师评价（通常为确定值）、学生评价（通常取平均值）、同行或督导评价综合分析、论证、审核课程目标支撑毕业要求各指标点的达成情况。

本课程达成度评价方案如表 7 所示。达成度评价在课程考核结束后进行，承担课程教学的教师根据评价结果，给出课程教学改进方案与说明，并经

所在系研讨、审核通过后实施，以更有效的支撑毕业要求的达成。

表 7 本课程达成度评价方案

评价主体与方式	评价方法	评价结果利用
任课教师评价	通过分析学生预习情况，观察学生课内学习主动性，分析学生作业以及测验情况来实施课程目标达成度评价；通过分析学生期末考核情况来实施课程目标达成度评价。	供学院与任课教师从产出角度了解课程的教学效果，并作为课程教学持续改进的观测依据；存档供同行或专家审核使用。
学生评价	依托学校教务系统的学生课程教学满意度评价，进行课程目标达成情况评价；通过问卷、座谈交流等形式了解学生对课程目标达成情况的评价。	供学院与教师从学生体验与收获角度了解课程教学成效，并作为教学改进的依据。
同行及督导评价	由同行专家、督导依据过程性材料与终结性考核材料对课程教学的效果做出评价。	供学院掌握课程教学成效，也作为教师教学改进的依据。

2. 课程教学目标评分标准

表 8 课程教学目标评分标准

课程教学目标	评分标准				
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59
	优	良	中	及格	不及格
目标 1	能熟练掌握儿童游戏的相关理论学说，深刻认识幼儿游戏的特点以及游戏在学前教育中的重要意义，具备正确的儿童观和游戏观。	能较好掌握儿童游戏的相关理论学说，认识幼儿游戏的特点以及游戏在学前教育中的重要意义，具备正确的儿童观和游戏观。	能够掌握儿童游戏的相关理论学说，认识幼儿游戏的特点以及游戏在学前教育中的重要意义，初步具备正确的儿童观和游戏观。	能够基本掌握儿童游戏的相关理论学说，对幼儿游戏特点以及游戏在学前教育中的重要意义有一定的认识，初步具备正确的儿童观和游戏观。	未能掌握儿童游戏的相关理论学说，不具备正确的儿童观和游戏观。

目标 2	能熟练地根据各类游戏的特点与幼儿发展实际水平指导幼儿游戏，发现问题并分析解决问题，建立良好的师幼关系；熟练掌握基本游戏技能，具备良好的创编游戏的能力。	能较好地根据各类游戏的特点与幼儿发展实际水平指导幼儿游戏，发现问题并分析解决问题，建立良好的师幼关系；较好地掌握基本游戏技能，具备较为良好的创编游戏的能力。	能根据各类游戏的特点与幼儿发展实际水平指导幼儿游戏，发现问题并分析解决问题，建立较为良好的师幼关系；掌握基本游戏技能，具备一定的创编游戏的能力。	基本上能根据各类游戏的特点与幼儿发展实际水平指导幼儿游戏，发现问题并分析解决问题，较好地建立师幼关系；初步掌握基本游戏技能，具备一定的创编游戏的能力。	未能掌握指导幼儿游戏的知识，不具备游戏技能以及创编游戏的能力，问题解决能力弱。
目标 3	能够进行团队合作、具备浓厚的家国情怀，具有全面育人、综合育人的意识。坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。	能够较好地进行团队合作，具有一定的家国情怀和全面育人、综合育人的意识。坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。	能够较好地进行团队合作，具有一定的家国情怀和全面育人、综合育人的意识。较好地坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿，做幼儿成长道路上的陪伴者和引路人。	初步具备一定的团队合作精神、家国情怀和全面育人、综合育人的意识，对学前教育工作能产生些许新的认识，基本能坚定学前教育事业方向，热爱并尊重幼儿。	不具备全面育人、综合育人的意识，对学前教育工作认识不足，不能够坚定学前教育事业方向。

八、课程教学改进方案

任课教师要综合课程目标达成的定量和定性分析，给出课程教学改进方案与说明，并经课程教学团队研讨、专业负责人审核通过后实施，以更有效的支撑毕业要求的达成。

评价结果利用供任课教师改进教学大纲、教学进度、教学内容以及教学方法手段等；反馈学生改进课程学习计划、学习方式方法等；供学院用于培养目标、毕业要求、课程目标达成的监控与改进，用于课程体系的优化，用于课程考核制度的改革。

九、有关说明

本课程大纲自 2023 年开始执行，生效之日原先版本均不再使用。

